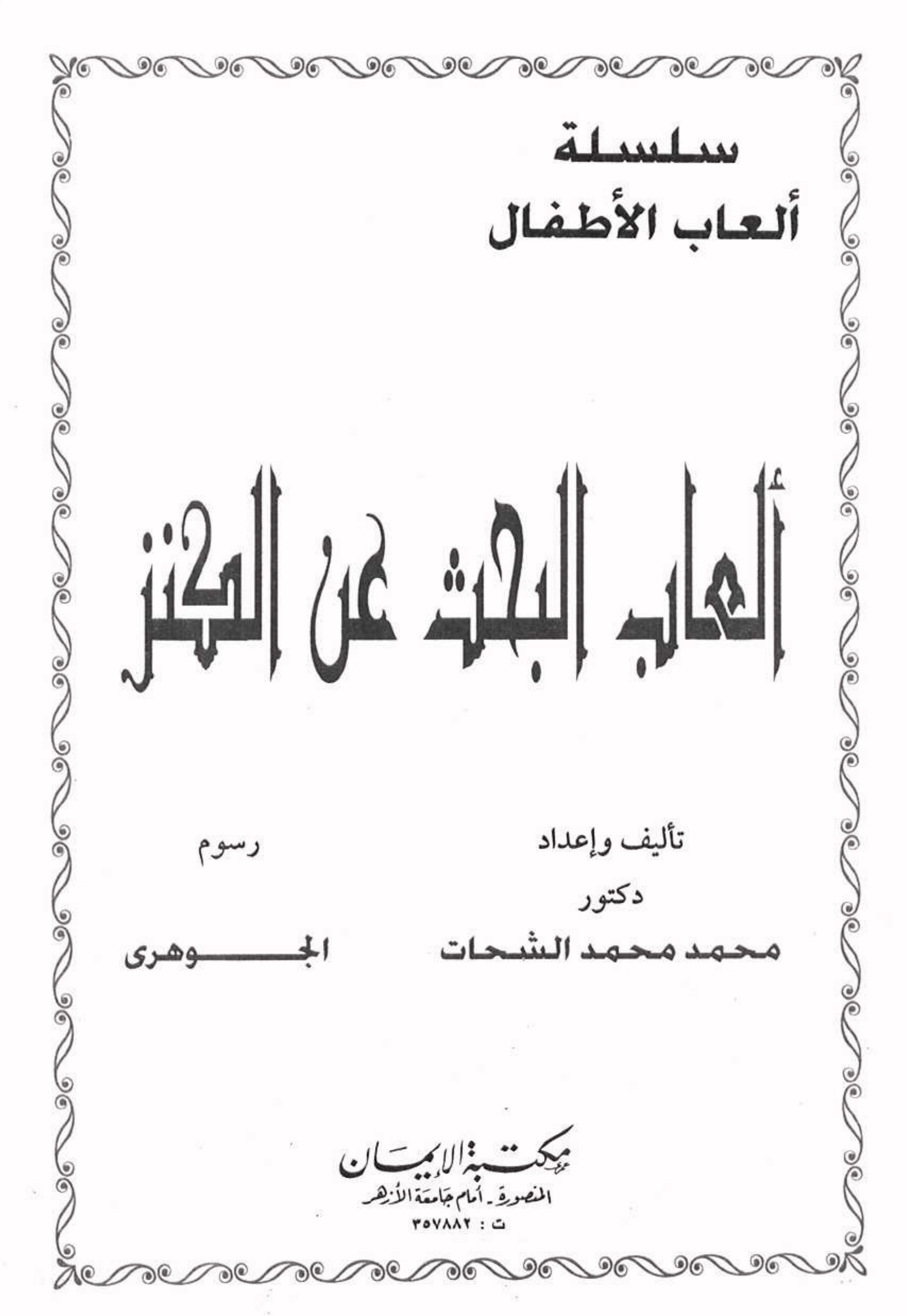


سلسلة
ألعاب الأطفال

ألعاب البحث عن الكنز

تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجـــــوهرى

مكتبة الإيمان
المنصورة - أمام جامعة الأزهر
ت : ٣٥٧٨٨٢

المحتال

❊ الأدوات المستخدمة:

علم ملون (أداة بديلة)

❊ طريقة الأداء:

يضع القائد علماً من الأعلام الملونة فى مكان محدد ثم يدعو القائد الأطفال للاجتماع به وعندما يستجيبون له ويلتفون حولة يقول لهم: «لقد علمت أن أحد اللصوص يريد سرقتنا فكونوا على حذر ويقظين حتى تمنعوه مما يريد سرقته» ثم يأمرهم بالانصراف ليقوم كل طفل بما كلف به من عمل، يسر إلى أحد الأطفال بأن يحتال على أخذ هذا العلم من غير أن يراه أحد من إخوانه الأطفال ويذهب به إلى مكان آخر لا يعرفه أحد ويحاول الطفل «اللص» باستغلال هذا الموقف ويسرق العلم وهكذا يستمر اللعب بتعيين لص آخر وهكذا تتبادل الأدوار.

❊ تحديد الفائز:

إذا استطاع الطفل نقل العلم بدون أن يراه أحد أصبح فائزا وإذا رآه زملائة الأطفال فشل فى مهمته.

❊❊❊❊❊



الطفل التائه

※ الأدوات المستخدمة:

خرائط، بوصلات، (أدوات بديلة)

※ طريقة اللعب:

يجمع القائد رؤساء المجموعات ويسلم كلا منهم رسالة يطلب إليهم أن يفضوها فى وقت محدد بعد أن يستعدوا للخروج مع مجموعاتهم من مكان محدد وعند الوقت المحدد يفض كل رئيس مجموعة رسالته وفى هذه الرسالة (خريطة) تحدد خط سير كل مجموعة إلى مكان معين وتسير كل مجموعة تجاه مكان مخالف للمجموعة الأخرى ولكن فى نهايه اللعبة كل المجموعات تتقابل فى مكان محدد ويحسن أن يختار مكان مليىء بالعوائق ليسهل الاختفاء فيه وهنا يكون القائد قد طلب من أحد الأطفال أن يتخذ أى مخبأ يختفى فيه وعند وصول جميع أطفال المجموعات يكتشف باختفاء طفل فينتشروا ويبحثوا عن الطفل التائه.

※ تحديد الفائز:

المجموعة التى تعثر على الطفل المختفى أولاً تكون فائزة.

※※※※※



الفرس الهارب

* الأدوات المستخدمة:

مكان به عوائق للتخبئة ـ صفارة

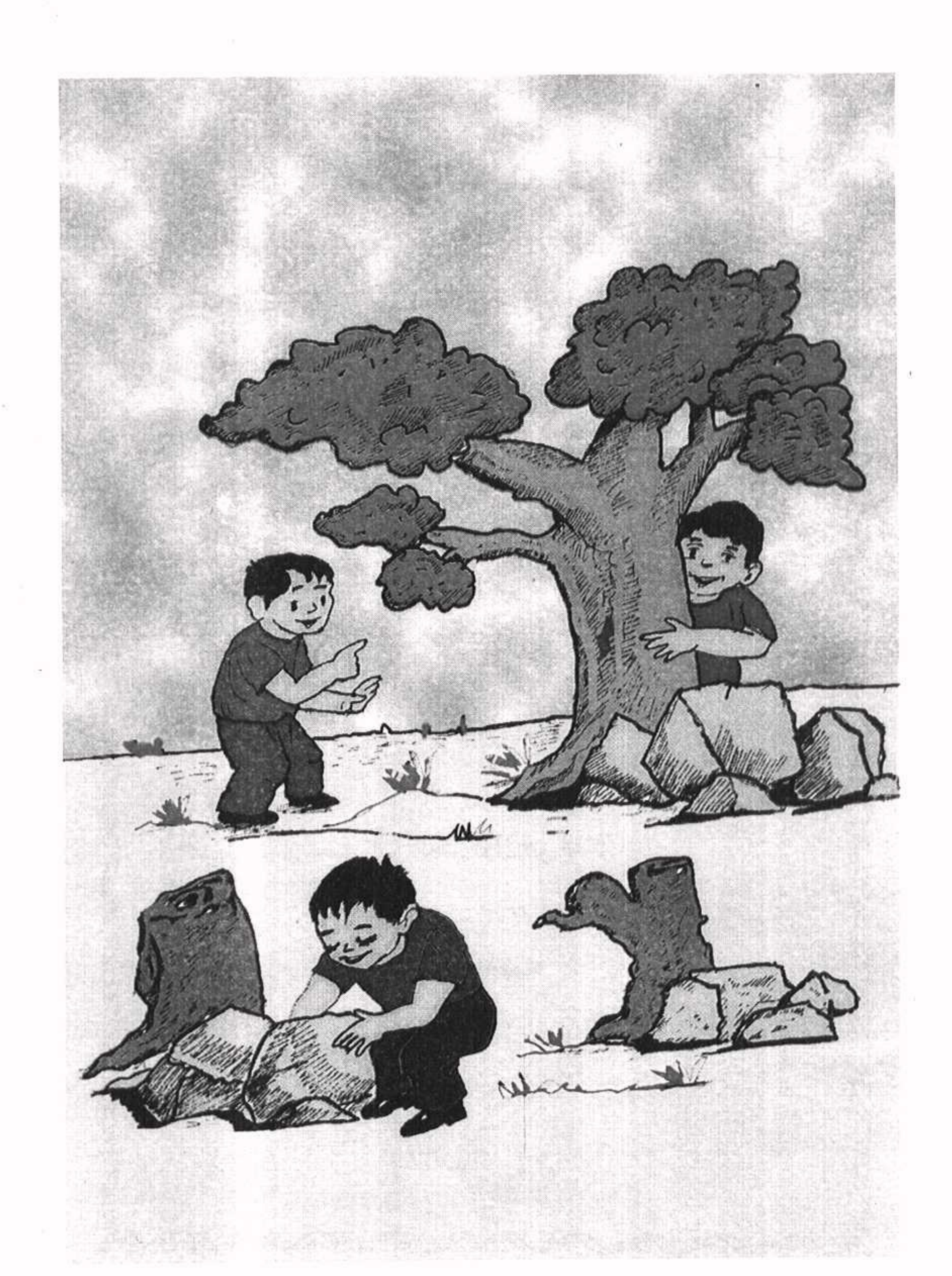
* طريقة الأداء:

يختار طفلاً مميزاً ليمثل دور «الفرس الهارب» حيث يذهب لمكان لا يراه فيه أحد وبعد خمس دقائق من هروبه يخرج الأطفال للبحث عنه لإمساكه والرجوع به فيدخلون أماكن ويخرجون من أماكن ويتخطون عوائق للبحث عن الفرس الهارب ويحاول الفرس الهارب أن يكون يقظًا فإذا ما رأى طفلاً من المختارين لامساكه يقترب منه ناداه باسمه فيخرج من اللعب ويستمر اللعب ووضع خطة لإمساك الفرس الهارب دون أن يرى الطفل المختار لإمساكه قبل أن ينادى على اسمه بعد عشره دقائق من بدايه اللعبة يصفر القائد بانتهاء اللعبة.

* تحديد الفائز:

إذا صفر القائد قبل مسك الفرس الهارب يعتبر الفرس فائزا وإذا أمسك به قبل مرور الوقت فشل الفرس فى هروبه وتغير المجموعات ويعين فرس جديد.

*****



الرسالة الممزقة

❊ الأدوات المستخدمة:

ورقة مقسمة إلى أربعه أجزاء.

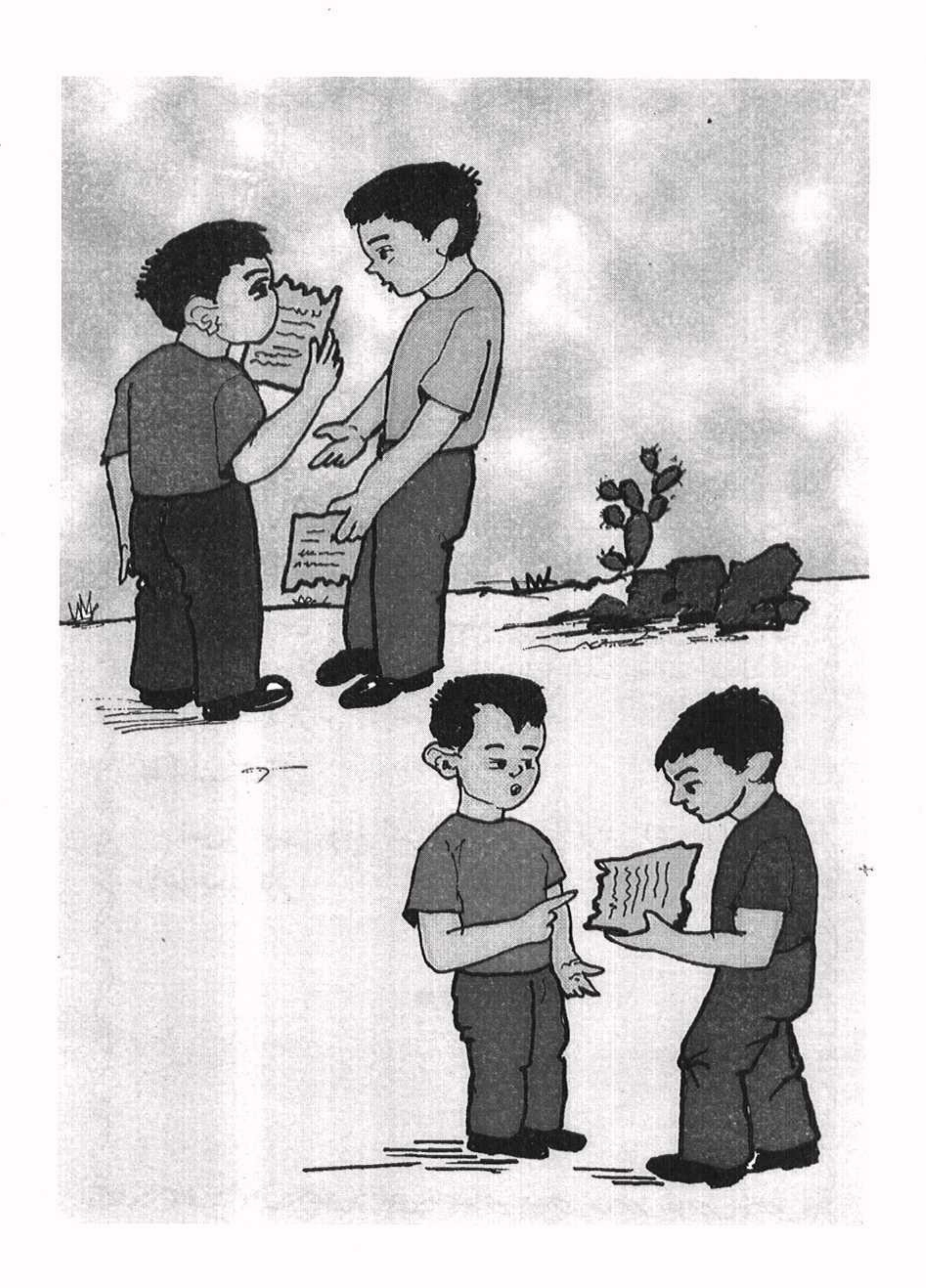
❊ طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى فريقين متساويين وتكتب رسالة ترشد إلى المكان المخبأ به الكنز وتصف الطريق الذى يسيرون فيه والوسيلة التى تتبع للوصول إلى هذا الكنز، ثم تمزق هذه الرسالة إلى أربعة أجزاء، فيعطى أحد الفريقين جزأين من الرسالة مثلاً (جزء ١، ٤) ويعطى الفريق الأخر الجزأين الباقين (٢، ٣) ويجلس كل فريق ويحاول أن يستنبط الجزء الباقى من الرسالة وعليه أن يكتشف بذكائه ما يكتب فى باقى الرسالة لكى يصل إلى مكان الكنز.

❊ تحديد الفائز:

الفريق الذى يصل إلى الكنز أولاً هو الفائز.

❊❊❊❊❊



صيد الفراش

*** الأدوات المستخدمة:**

شرائط قماش من لونين مختلفين

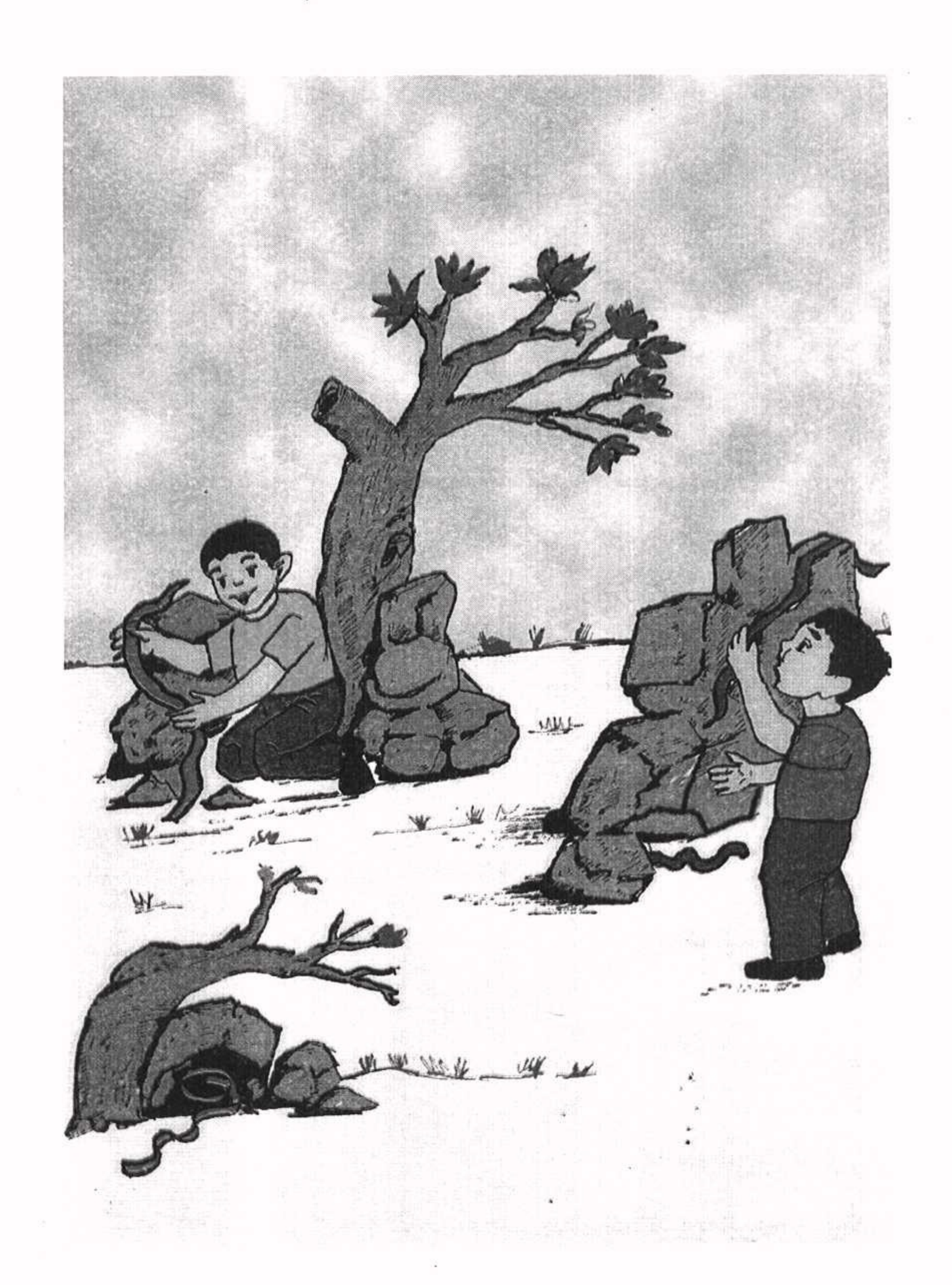
*** طريقة الأداء:**

تختار قطعة أرض بها عوائق ويقسم الأطفال إلى فريقين ويحدد لكل فريق مكان فى الأرض التى بها عوائق ويحدد له مجموعة من الشرائط الملونة (كل فريق لون شرائط مختلف عن الفريق الآخر) ويطلب من كل فريق تعليق الشرائط على العوائق المرتفعة (يتناسب الارتفاع مع سن الأطفال) بحيث لا يرى أطفال الفريق الثانى شرائط الفريق الأول بسهولة وعند إشارة البدء يحاول أطفال كل مجموعة بصيد فراش (شرائط) الفريق الآخر.

*** تحديد الفائز:**

الفريق الذى يجمع أكبر قدر ممكن من فراش (شرائط) الفريق الآخر يعتبر فائز.

*****



من يحضر الكنز

❊ الأدوات المستخدمة:

رسائل من الورق ـ صنادق (أدوات بديلة)

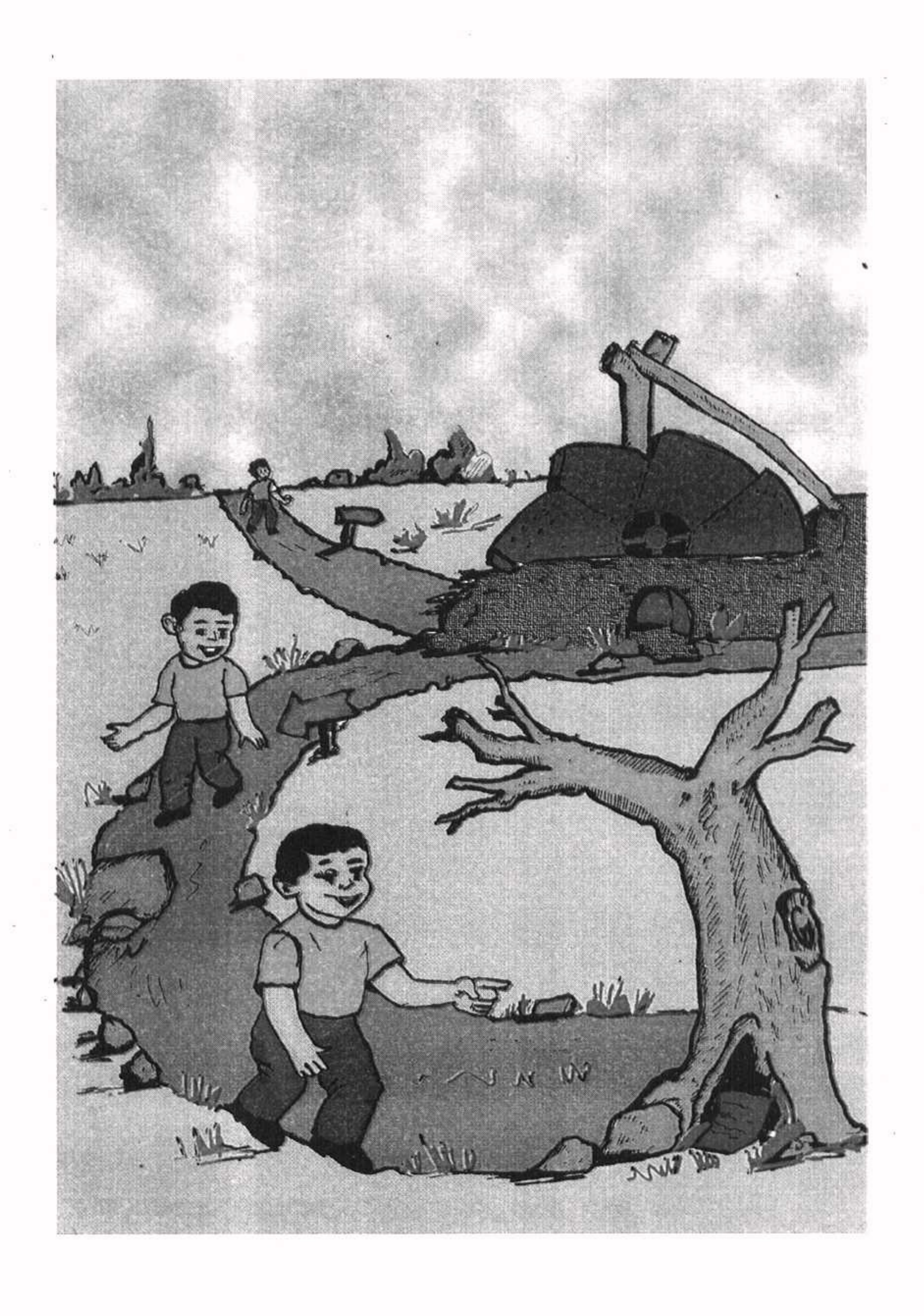
❊ طريقة الأداء:

يعطى القائد رسالة لكل مجموعة من الأطفال بغرض توصيلها إلى مكان معين (صندوق معين) ولنفرض أنه ساقية مهجورة ويبدأ بعدها بعمل علامات سرية لتوصل إلى مكان آخر، يجد بعدها رسالة أخرى يصف فيها طريقاً يصل بهم إلى شجرة توت حيث يجدون بالقرب منها الكنز المنشود.

❊ تحديد الفائز:

الفريق الذى يصل إلى الكنز أولاً يكون هو الفائز.

❊❊❊❊❊



الرحلة الخلوية

* الأدوات المستخدمة:

دوائر ـ رسائل ـ أعلام ـ أوتاد ـ مناديل.

* طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى مجموعتين كل مجموعة تحت إشراف قائد مسئول وتحدد مسافة الرحلة بحوالى خمسون مترًا أو تعد خطابات ورسائل الرحلة وما بها من توجيهات بصيغة الشفرة لا يفهمها إلا أفراد المجموعة ومعرفة مضمونها ويستخدمون الرموز والإشارات فى كتابة هذه الرسائل حتى لا يفهمها أحد غيرهم وتنظم الرحلة على أساس أن يسير كل فريق فى طريق دائرى أحداهما فى اتجاه عقرب الساعة والآخر فى الاتجاه المضاد ويضع القائد فى الطريق بعض الأعلام والأوتاد والمناديل مربوطة على أماكن متفرقة من مساحة اللعب ويطلب إحضارها.

* تحديد الفائز:

الفريق الذى يعود ومعه أكبر عدد من هذه الأشياء يعتبر الفريق الفائز.

*****



رقم الإيداع بدار الكتب ٧٤٣٠ / ١٩٩٧

دار النصر للطباعة الإسلامية
٢ - شارع نشاطي شبرا القاهرة
الرقم البريدى ـــ ١١٢٣١